

D. J.
#2 10-17-01
Priority Papers
PATENT
2080-3-36

IN THE UNITED STATES PATENT AND TRADEMARK OFFICE

In re application of:

Byung Ju Dan

Jong Rak Lim

Jae Ho Na

Jang Won Boo

Hee Il Wang

Nam Woong Kim

In Sang Song

Serial No:

Filed: Herewith

For: APPARATUS AND METHOD FOR OPERATING TOYS
THROUGH COMPUTER COMMUNICATION

Art Unit:

Examiner:

JC979 U.S. PTO
09/931345
08/16/01

TRANSMITTAL OF PRIORITY DOCUMENT

Assistant Commissioner for Patents
Washington, D.C. 20231

Dear Sir:

Enclosed herewith is a certified copy of Korean patent application Nos. 2000-47833 and 2000-47835 which were both filed on August 18, 2000 from which priority is claimed under 35 U.S.C. Section 119 and Rule 55.

Acknowledgment of the priority document(s) is respectfully requested to ensure that the subject information appears on the printed patent.

Respectfully submitted,

Date: August 16, 2001

By: _____

J. Kang
Jonathan Y. Kang
Registration No. 38,199
Attorney for Applicant(s)

Lee & Hong
221 N. Figueroa Street, 11th Floor
Los Angeles, California 90012
Telephone: (213) 250-7780
Facsimile: (213) 250-8150

대한민국 특허청

KOREAN INTELLECTUAL PROPERTY OFFICE

JC979 U.S. PTO
09/931345



별첨 사본은 아래 출원의 원본과 동일함을 증명함.

This is to certify that the following application annexed hereto
is a true copy from the records of the Korean Intellectual
Property Office.

출원번호 : 특허출원 2000년 제 47835 호
Application Number

출원년월일 : 2000년 08월 18일
Date of Application

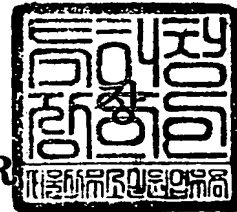
출원인 : 엘지전자 주식회사
Applicant(s)



2001 년 05 월 03 일

특 허 청

COMMISSIONER



【서류명】	특허출원서
【권리구분】	특허
【수신처】	특허청장
【참조번호】	0006
【제출일자】	2000.08.18
【국제특허분류】	G06F 17/06
【발명의 명칭】	채팅을 이용한 완구 구동 장치 및 방법
【발명의 영문명칭】	TOY PERFORMANCE APPARATUS AND METHOD USING CHATTING
【출원인】	
【명칭】	엘지전자 주식회사
【출원인코드】	1-1998-000275-8
【대리인】	
【성명】	박장원
【대리인코드】	9-1998-000202-3
【포괄위임등록번호】	2000-027763-7
【발명자】	
【성명의 국문표기】	단병주
【성명의 영문표기】	DAN,Byung Ju
【주민등록번호】	661105-1018413
【우편번호】	463-020
【주소】	경기도 성남시 분당구 수내동 파크타운 140동 1403호
【국적】	KR
【발명자】	
【성명의 국문표기】	임종락
【성명의 영문표기】	LIM,Jong Rak
【주민등록번호】	620714-1041116
【우편번호】	449-840
【주소】	경기도 용인시 수지읍 죽전리 89-1 죽전현대1차아파트 10동 1603호
【국적】	KR
【발명자】	
【성명의 국문표기】	송인상
【성명의 영문표기】	SONG, In Sang
【주민등록번호】	630614-1023917

【우편번호】	437-080
【주소】	경기도 의왕시 내손동 623번지 주공아파트 15-209
【국적】	KR
【발명자】	
【성명의 국문표기】	나재호
【성명의 영문표기】	NA, Jae Ho
【주민등록번호】	651112-1041915
【우편번호】	471-010
【주소】	경기도 구리시 인창동 건영아파트 102-502
【국적】	KR
【발명자】	
【성명의 국문표기】	김남웅
【성명의 영문표기】	KIM, Nam Woong
【주민등록번호】	700825-1079421
【우편번호】	134-072
【주소】	서울특별시 강동구 명일2동 주공아파트 905동 204호
【국적】	KR
【발명자】	
【성명의 국문표기】	부장원
【성명의 영문표기】	B00, Jang Won
【주민등록번호】	730612-1066837
【우편번호】	135-239
【주소】	서울특별시 강남구 일원본동 한솔마을아파트 202-402
【국적】	KR
【발명자】	
【성명의 국문표기】	왕희일
【성명의 영문표기】	WANG, Hee Il
【주민등록번호】	720810-1074613
【우편번호】	137-073
【주소】	서울특별시 서초구 서초3동 1458-8 하안빌라 201호
【국적】	KR
【심사청구】	청구

【취지】

특허법 제42조의 규정에 의한 출원, 특허법 제60조의 규정에 의한 출원심사를 청구합니다. 대리인 박장원 (인)

【수수료】

【기본출원료】 16 면 29,000 원

【가산출원료】 0 면 0 원

【우선권주장료】 0 건 0 원

【심사청구료】 13 항 525,000 원

【합계】 554,000 원

【첨부서류】

1. 요약서·명세서(도면)_1통

【요약서】**【요약】**

본 발명은 채팅을 이용한 완구 구동 장치 및 방법에 관한 것으로 특히, 채팅 메시지에 미리 약정한 특정 키워드 또는 특정 기호, 규정된 스크립트 언어가 포함되면 그에 의해 완구형 로봇을 동작시키도록 함에 목적이 있다. 이러한 목적의 본 발명은 각각의 피씨(2201~220N)를 인터넷(130,230)을 통해 채팅 서비스 서버(210)에 연결하고 상기 각각의 피씨(2201~220N)에 각각의 완구(2401~240N)를 접속하여, 상기 완구(2401~240N)는 미리 약정된 특정 메시지, 특수 문자 또는 규정된 스크립트 언어에 의해 특정 행동 또는 언어를 구사함은 물론 디스플레이 장치에 영상을 표시하도록 구성하고, 상기 피씨(2201~220N)는 채팅 소프트웨어가 실행되면 자신에게 전달되는 메시지중 미리 약정된 특정 메시지, 특수 문자 또는 미리 약정된 키워드를 해독하여 상기 각각의 완구(2401~240N)에 전송하거나 그 각각의 완구(2401~240N)의 구동 정보를 사용자에게 알려주도록 구성한다.

【대표도】

도 2

【명세서】

【발명의 명칭】

채팅을 이용한 완구 구동 장치 및 방법{TOY PERFORMANCE APPARATUS AND METHOD USING CHATTING}

【도면의 간단한 설명】

도1은 종래의 채팅 시스템을 보인 구성도.

도2는 본 발명의 실시예를 위한 채팅 시스템을 보인 구성도.

도3은 본 발명의 실시예에서 특정 키워드에 의한 동작 순서도.

도4는 본 발명에서 특정 키워드가 표시된 대화창의 예시도.

도5는 본 발명에서 스크립트 언어를 보인 예시도.

도6은 본 발명에서 특수 문자가 표시된 대화창의 예시도.

도7과 도8은 본 발명에서 캐릭터와 완구의 상호 연동을 보인 동작 순서도.

도9는 본 발명에서 모션/음성 데이터베이스의 예시도.

* 도면의 주요부분에 대한 부호 설명 *

210 : 채팅 서비스 서버 2201~220N : 피씨(PC)

2401~240N : 완구

【발명의 상세한 설명】**【발명의 목적】****【발명이 속하는 기술분야 및 그 분야의 종래기술】**

- <12> 본 발명은 완구 구동에 관한 것으로 특히, 채팅을 이용한 완구 구동 장치 및 방법에 관한 것이다.
- <13> 종래의 채팅(chatting)은 도1과 같은 채팅 시스템을 이용하여 둘 이상의 클라이언트가 상호 대화를 실시간으로 구현하는 문자 기반의 인터넷 서비스였다.
- <14> 최근에는 단순한 문자 기반의 채팅에서 탈피하여 화상 정보와 음성 정보를 부가한 비디오 채팅이 실현되고 있다.
- <15> 또한, 문자나 화상 기반의 채팅이 아닌 현실 세계를 모사하는 mud류의 사실적인 가상 공간을 생성하여 사용자를 대표하는 가상의 배역(cyber character)을 통해 가상 공간을 확보하며 채팅을 한다.

【발명이 이루고자 하는 기술적 과제】

- <16> 그러나, 종래에는 화상 채팅을 하는 경우 상대방을 얼굴을 보면서 문자만을 입력함으로 흥미를 떨어뜨리게 되고 또한, 가상 공간에서 가상의 배역(캐릭터)을 통해 채팅하는 경우에도 현실감이 떨어지게 되어 상대방과의 유대감을 저하시키는 단점이 있다.
- <17> 따라서, 본 발명은 종래의 문제점을 개선하기 위하여 채팅 메시지에 미리 약정한 특정 키워드 또는 특수 문자(기호), 규정된 스크립트 언어가 포함되면 그에 의해 완구를 동작시키도록 창안한 채팅을 이용한 완구 구동 장치 및 방법을 제공함에 목적이 있다.

<18> 또한, 본 발명은 가상 캐릭터를 이용하여 가상 공간에서 채팅시 그 가상 캐릭터와 실제 공간의 완구를 상호 연동하여 동작시키도록 함에 다른 목적이 있다.

【발명의 구성 및 작용】

<19> 본 발명은 상기의 목적을 달성하기 위하여 미리 약정된 특정 키워드 또는 특수 문자 또는 규정된 스크립트 언어에 의해 운동/몸짓/힘의 전달/음성/음향/화상/문자 또는 문양 등의 디스플레이를 구현할 수 있는 특정 형태의 완구와, 채팅시 메시지에 포함된 미리 약정된 특정 키워드 또는 특수 문자(기호) 또는 규정된 스크립트 언어를 해독하여 상기 완구로 전달하도록 유무선 통신 기능을 구비한 피씨(PC), 모바일 폰, PDA 등의 완구 구동기기와, 복수의 클라이언트를 하나의 네트워크 상에 결합하며 각각의 클라이언트가 입력한 메시지를 상기 완구 구동기기로 전송하는 채팅 서비스 서버를 구비함을 특징으로 한다.

<20> 또한, 본 발명은 상기의 목적을 달성하기 위하여 채팅시 메시지가 있는지 판단하는 단계와, 상기에서 메시지가 수신되면 미리 약정된 특정 키워드 또는 특수 문자 또는 규정된 스크립트 언어가 있는지 판단하는 단계와, 상기에서의 미리 약정된 특정 키워드 또는 특수 문자 또는 스크립트 언어를 해독하여 완구를 구동시키는 단계로 이루어짐을 특징으로 한다.

<21> 상기에서 가상 캐릭터를 이용하여 채팅을 수행하는 경우 그 가상 캐릭터와 실물 완구가 상호 연동하여 동작하도록 하는 단계를 포함하는 것을 특징으로 한다.

<22> 상기에서 완구는 채팅시 클라이언트에게 메시지가 전달되는 경우에 동작하도록 구성함을 특징으로 한다.

- <23> 또한, 상기에서 완구는 영상, 음성 및 문자 등을 입력하기 위한 입력장치와, 유무선 통신을 위한 통신 장치를 구비하여 구성한다.
- <24> 이하, 본 발명을 도면에 의거 상세히 설명하면 다음과 같다.
- <25> 본 발명에서 구동 장치는 유무선 통신 기능을 가진 피씨(PC), 모바일 폰, PDA 등 여러 가지가 있지만 피씨(PC)의 경우를 예를 들어 설명하기로 한다.
- <26> 도2는 본 발명의 실시예를 위한 채팅 시스템의 블록도로서 이에 도시한 바와 같이, 미리 약정된 특정 메시지, 특수 문자 또는 규정된 스크립트 언어에 의해 특정 행동 또는 언어를 구사함은 물론 디스플레이 장치에 영상을 표시하는 특정 형태의 완구(2401~240N)와, 채팅 소프트웨어가 실행되면 자신에게 전달되는 메시지중 미리 약정된 특정 메시지, 특수 문자 또는 미리 약정된 키워드를 해독하여 상기 완구(2401~240N)에 전송하거나 그 완구(2401~240N)의 구동 정보를 사용자에게 알려주는 피씨(2201~220N)와, 상기 피씨(2201~220N)에서 작성한 채팅 메시지를 상기 각각의 피씨(2201~220N)로 전송하는 채팅 서비스 서버(210)로 구성한다.
- <27> 상기 완구(2401~240N)은 영상, 음성 및 문자를 입력할 수 있는 입력장치와, 유무선 통신을 위한 통신장치를 구비하여 각기 구성한다.
- <28> 상기 완구(2401~240N) 각각은 피씨(2201~220N) 각각에 대응하여 유무선으로 접속되어 진다.
- <29> 도면의 미설명 부호 '130,230'는 각각의 피씨(2201~220N)를 채팅 서비스 서버(210)에 연결시키기 위한 인터넷이다.
- <30> 이와같이 구성한 본 발명의 실시예에 대한 동작 및 작용 효과를 설명하면 다음과 같다.

- <31> 사용자들은 완구(2401~240N)를 구입한 후 음성이나 신체의 일부 또는 리모콘과 같은 조작키를 이용하여 학습시키며 그 학습된 내용은 상기 완구(2401~240N)에 구비된 메모리에 저장된다.
- <32> 따라서, 완구(2401~240N)는 사용자에게 의해 학습된 내용에 따라 특정 행동(예로, 인사, 움직임 등) 또는 언어(예로, 회원으로 가입한 채팅방 열림, 전자우편 수신 알림, 예약시간 알림, 음악 재생 등)를 구사하게 된다.
- <33> 이 후, 사용자는 채팅 서비스 서버(210)에서 제공하는 채팅을 즐길 수 있는데, 피씨(2201)(2202)간의 채팅으로 가정하고 설명하기로 한다.
- <34> 사용자는 피씨(2201)에서 채팅 소프트웨어를 실행하고 채팅방에 입장하여 대화창에서 메시지를 입력하게 된다.
- <35> 이때, 피씨(2201)에서 입력된 메시지에 미리 약정한 특정 키워드 또는 특수 문자가 포함되거나 스크립트 언어가 실리는 경우 채팅에 참여해준 피씨(2202)의 채팅 소프트웨어가 이를 검출하게 된다.
- <36> 이에 따라, 채팅 소프트웨어는 미리 약정한 특정 키워드 또는 특수 문자 또는 스크립트 언어를 해독하고 완구(2402)를 구동하여 미리 약속된 특정 모션/음성 등을 구사시키게 된다.
- <37> 일례로서 특정 키워드에 의해 완구를 구동하는 경우로서 도4의 예시도와 같은 채팅 메시지가 되면 '안녕'이라는 특정 키워드에 대해 채팅 메시지에서 지정된 상대방의 완구가 미리 약속된 모션을 취하면서 인사말을 출력하게 되며 이외의 다른 참가자들에게 구비된 완구들은 그 특정 키워드에 대해 동작하지 않는다.

- <38> 이러한 특정 키워드에 의해 완구가 동작하는 과정은 도3의 동작 순서도와 동일하게 이루어지는데, 입력 문장중 특정 키워드가 있는 경우 이를 해석하고 모션/음성 데이터베이스에서 해당 모션/음성을 매칭한 후 완구를 구동시키게 된다.
- <39> 다른 예로서 채팅중 스크립트 언어가 전송되는 경우로서 도5의 예시도와 같은 스크립트 언어가 피씨(2201)로부터 피씨(2202)로 전송되면 상기 피씨(2202)의 채팅 소프트웨어는 그 스크립트 언어를 해독하여 완구(2402)를 구동하게 된다.
- <40> 이에 따라, 완구(2402)는 팔을 들면서 '안녕!!!'이라는 인사말을 구사하게 된다.
- <41> 또 다른 예로서 채팅중 특수 문자를 전송하는 경우로서 도6의 예시도와 같이 스마일 그림(smileyface)가 피씨(2201)(2202) 상호간에 전송되었다면 상기 피씨(2201)(2202)에 대응되는 완구(2401)(2402)가 미리 약정된 모션/음성을 구사하게 된다.
- <42> 또한, 본 발명의 다른 실시예로서 가상 공간에서 캐릭터를 이용하여 채팅을 하는 경우 그 캐릭터와 실물 완구는 서로 연동하여 동작하도록 구성할 수 있다.
- <43> 이러한 본 발명의 다른 실시예에서 캐릭터와 실물 완구가 연동하는 동작은 도7 및 도8의 동작 순서도와 같은 과정으로 이루어지는데, 피씨(2201)에 유무선으로 연결된 완구(2401)을 예를 들어 설명하기로 한다.
- <44> 즉, 피씨(2201)를 이용하여 메시지를 입력하면 가상 공간내에 있는 캐릭터가 그 입력 메시지를 모션과 음성으로 구사하게 된다.
- <45> 이때, 피씨(2201)의 채팅 소프트웨어는 가상 공간내의 캐릭터가 구사한 모션/음성이 완구(2401)에 구비된 모션/음성 데이터베이스에 있는지 점검하게 된다.
- <46> 이에 따라, 모션/음성 데이터베이스에 있는 경우 이를 완구(2401)에 전달하여 모션/음성

을 매칭시킴으로써 상기 완구(2401)는 캐릭터가 구사한 모션/음성중 매칭되는 모션/음성을 구사하게 된다.

<47> 반대로, 상대방으로부터 메시지가 전달되었을 때 그 메시지중에 미리 약정된 특정 키워드 또는 특수 문자 또는 규정된 스트립트 언어가 있다면 완구(2401)를 구동시켜 모션/음성을 구사시키게 된다.

<48> 이때, 피씨(2201)의 채팅 소프트웨어에서는 완구(2401)에서 구사한 모션/음성이 캐릭터의 모션/음성 데이터베이스에 있는지 판단하게 된다.

<49> 이에 따라, 모션/음성 데이터베이스에 있는 경우 피씨(2201)의 채팅 소프트웨어는 캐릭터에 모션/음성을 매칭시킨 후 그 캐릭터를 구동하여 완구(2401)에서 구사한 모션/음성중 매칭되는 모션/음성을 구사시키게 된다.

<50> 그런데, 상기에서 모션/음성 데이터베이스(DB)란 운동/몸짓/힘의 작용/음성/음악/음향/문자 디스플레이/문양 디스플레이 혹은 이의 조합을 포괄적으로 지칭하는 것으로, 그 실례는 도9의 예시도와 같다.

<51> 즉, 타이틀에 따라 오른손 또는 왼손을 올리거나 돌리는 동작을 수행하면서 해당 음성을 외치도록 설정하는 것이다.

<52> 예를 들어, 타이틀이 'Greet1'인 경우 완구는 오른팔을 올리는 모션을 취하면서 'Good Morning'이라는 음성을 외치게 된다.

<53> 한편, 본 발명에서 완구(2401~240N)는 채팅 중에 구사한 모션/음성을 메모리에 저장하여 학습하고 사용자가 웹 브라우저 등의 특정 기반상에서 특정 키워드, 특수 문자를 선택하는 경우 그 특정 키워드 또는 특수 문자에 대해 실행한 모션/음성을 순차적으로 구

사하도록 구성할 수 있다.

<54> 이 경우 특정 클라이언트가 전송한 특정 키워드 또는 특수문자만을 추출하여 실물의 완구를 구동시킬 수도 있다.

【발명의 효과】

<55> 상기에서 상세히 설명한 바와 같이 본 발명은 채팅하는 동안 메시지에 미리 약정된 특정 키워드, 특수 문자 또는 규정된 스크립트 언어가 포함되는 경우 그에 의해 실물 완구에서 모션/음성을 구사시킴으로써 사용자는 보다 향상된 현실감과 상대방과의 유대감을 느낄 수 있고 그 완구의 동작에 따라 유희를 즐길 수 있는 효과가 있다.

<56> 또한, 본 발명은 채팅 공간상의 캐릭터와 실물 완구를 상호 연동하여 동작시킴으로써 사용자가 보다 현실감을 느끼면서 채팅을 즐길 수 있는 효과가 있다.

【특허청구범위】**【청구항 1】**

채팅 메시지에 의해 특정 모션/음성을 구사하는 특정 형태의 완구와, 채팅 메시지를 해독하여 상기 완구로 전달하는 구동 수단과, 각각의 클라이언트가 입력한 채팅 메시지를 상기 구동 수단으로 전달하는 채팅 서비스 서버를 구비함을 특징으로 하는 채팅을 이용한 완구 구동 장치.

【청구항 2】

제1항에 있어서, 완구는 영상, 음성 및 문자 등을 입력하기 위한 입력장치와, 유무선 통신을 위한 통신 장치를 구비하여 구성함을 특징으로 하는 채팅을 이용한 완구 구동 장치.

【청구항 3】

제1항 또는 제2항에 있어서, 완구는 모션/운동/음성/음향/화상/문자 또는 문양 등을 구현하기 위한 모션/음성 데이터베이스를 내장하여 구성함을 특징으로 하는 채팅을 이용한 완구 구동 장치.

【청구항 4】

제1항 또는 제2항에 있어서, 완구의 또 다른 특징은 채팅 메시지를 기반으로 한 행동 양식을 메모리에 저장하여 학습하고 사용자의 필요에 따라 그 학습된 행동 양식을 구사하도록 구성함을 특징으로 하는 채팅을 이용한 완구 구동 장치.

【청구항 5】

제1항 또는 제2항에 있어서, 완구는 채팅 메시지중 미리 약정된 특정 키워드에 의해 구동하도록 구성함을 특징으로 하는 채팅을 이용한 완구 구동 장치.

【청구항 6】

제1항 또는 제2항에 있어서, 완구는 채팅 메시지중 미리 약정된 특수 문자에 의해 구동하도록 구성함을 특징으로 하는 채팅을 이용한 완구 구동 장치.

【청구항 7】

제1항 또는 제2항에 있어서, 완구는 채팅 메시지와 함께 전송되는 미리 규정된 스크립트 언어에 의해 구동하도록 구성함을 특징으로 하는 채팅을 이용한 완구 구동 장치.

【청구항 8】

제1항에 있어서, 구동 수단은 가상 캐릭터를 채용하여 채팅하는 경우 가상 캐릭터의 모션/음성을 완구로 전달하고, 완구의 모션/음성을 가상 캐릭터로 전달하여 가상 캐릭터와 학습형 완구가 상호 연동하여 모션/음성을 구사하도록 구성함을 특징으로 하는 채팅을 이용한 완구 구동 장치.

【청구항 9】

제1항 또는 제8항에 있어서, 구동 수단은 채팅을 위하여 유무선 통신 기능을 구비한 피씨(PC), 모바일 폰, PDA 등으로 구성함을 특징으로 하는 채팅을 이용한 완구 구동 장치.

【청구항 10】

채팅시 메시지가 있는지 판단하는 단계와, 상기에서 메시지가 수신되면 미리 약정된 특

정 메시지가 있는지 판단하는 단계와, 상기에서 미리 약정된 특정 메시지가 있으면 그 특정 메시지를 해석하여 학습형 완구에서 특정 모션/음성을 구사시키는 단계로 이루어짐을 특징으로 하는 채팅을 이용한 완구 구동 방법.

【청구항 11】

채팅 메시지중 특정 메시지에 의해 완구 또는 가상 캐릭터를 구동하는 방법에 있어서, 채팅 메시지가 있는지 판단하는 단계와, 상기 채팅 메시지중 특정 메시지에 연동하여 가상 캐릭터 또는 완구에서 모션/음성을 구사시키는 단계와, 상기에서 가상 캐릭터 또는 완구의 모션/음성이 완구 또는 가상 캐릭터의 모션/음성 데이터베이스에 있는지 판단하는 단계와, 상기에서 모션/음성 데이터베이스에 있는 경우 완구와 또는 가상 캐릭터를 상호 연동하여 모션/음성을 구사하는 단계를 수행함을 특징으로 하는 채팅을 이용한 완구 구동 방법.

【청구항 12】

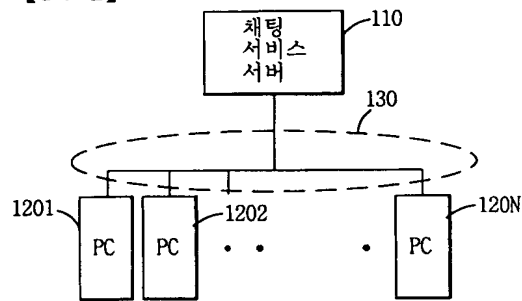
제10항 또는 제11항에 있어서, 특정 메시지는 미리 약정된 특정 키워드 또는 특수 문자 또는 규정된 스크립트 언어임을 특징으로 하는 채팅을 이용한 완구 구동 방법.

【청구항 13】

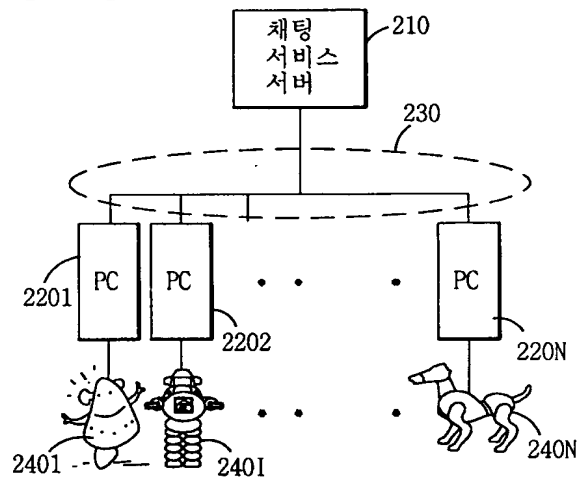
제1항 또는 제2항에 있어서, 완구는 실물로 제작된 경우이나, 모바일 폰, PDA, PC 등에서 구현하는 가상 캐릭터(AVATA, Virtual/cyber character)를 포함하는 것을 특징으로 하는 채팅을 이용한 완구 구동장치.

【도면】

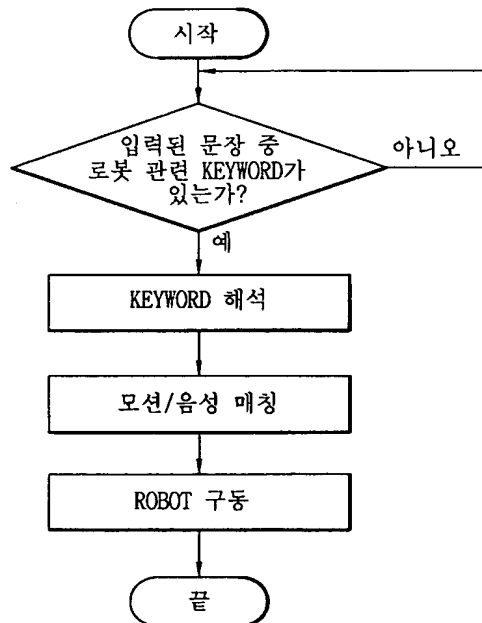
【도 1】



【도 2】



【도 3】



【도 4】

KEYWORD방식:

KARN EVIL:

제임그 본드:안녕, 린다! → 린다의 로봇의 모션/음성DB 중 아침인사 수행

린다 루이스 :본드도 안녕! → 제임스의 로봇의 모션/음성 DB 중 아침인사수행

구경꾼:난 잠수

*** 본드가 제임스를 좋아서 마구 때려줍니다. 퍽퍽퍽 ***

→ 린다와 제임스의 로봇의 모션/음성 DB 중 싸움 1 수행

600만불 ; 난리도 아니군

【도 5】

KEYWORD방식:

KARN EVIL:

제임그 본드:안녕, 린다! → 린다의 로봇의 모션/음성DB 중 아침인사 수행

린다 루이스 :본드도 안녕! → 제임스의 로봇의 모션/음성 DB 중 아침인사수행

구경꾼:난 잠수

*** 본드가 제임스를 좋아서 마구 때려줍니다. 퍽퍽퍽 ***

→ 린다와 제임스의 로봇의 모션/음성 DB 중 싸움 1 수행

600만불 ; 난리도 아니군

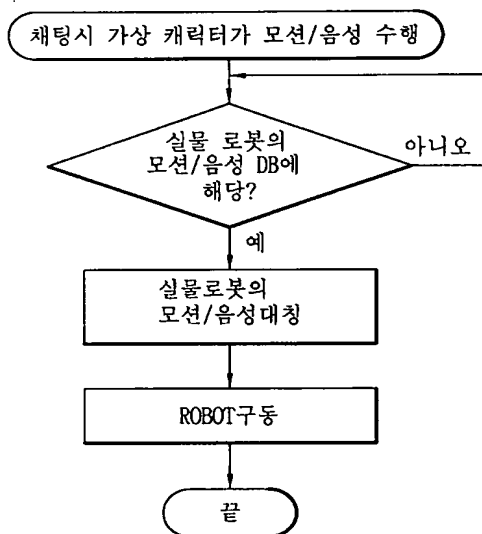
【도 6】

SMILEY 방식(특정문자);

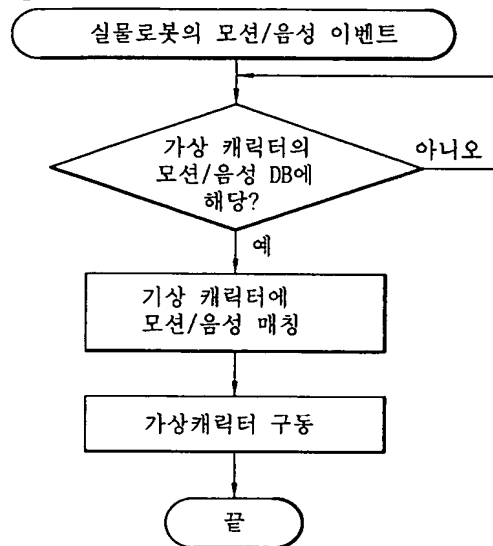
제임스 본드: ☺ → 린다의 로봇의 모션/음성 DB 중 기쁨1 수행

린다 루이스: ☹ → 제임스의 로봇의 모션/음성 DB 중 슬픔1 수행

【도 7】



【도 8】



【도 9】

TITLE	MOTION	VOICE
GREET1	HAND.RIGHT .UP	"GOOD MORNING"
FIGHT1	HAND.UP-HAND.DROP	"YOU, IDIOT"
LOVE2	HAND.CIRCLE	"I LOVE YOU"